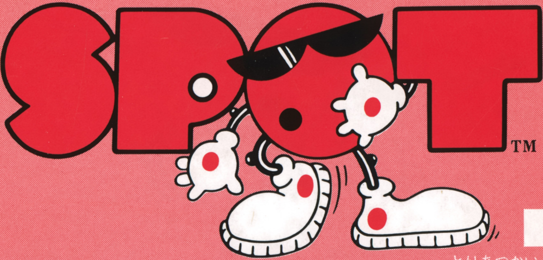
任天堂

ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



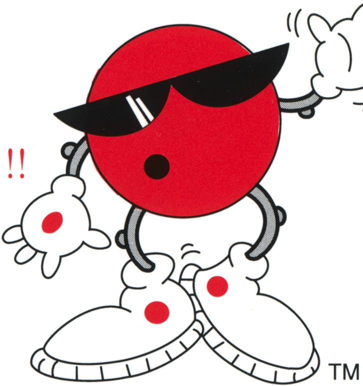
BPS

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

BPS－81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SEE YOU
AGAIN !!



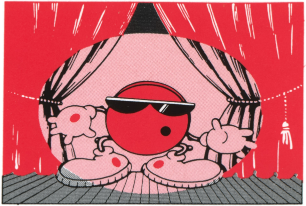
BYE
BYE!!!!

このたびはビーピーエスのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「SPOT」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームをお楽しみいただく前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

HELLO SPOT・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1
コントローラー各部の名称と使い方・・・・・・・・・・3
ゲームを始める前に・・・・・・・・・・・・・・・・・6
SELECT OPTIONS(オプション設定)・・・・・・・・・・7
EDIT BOARD(面設定 & 面作成)・・・・・・・・・・・10
ゲームの遊び方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・12
ボーナス画面について・・・・・・・・・・・・・・・・14

ハロー スポット
HELLO SPOT

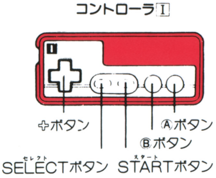


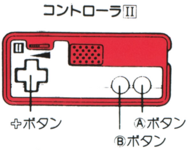
レディースアンドジェントルマンイッツショー タイム
「Ladies and Gentlemen.It's show time!」
ハロー エブリバディ アイアム スポット
「Hello,everybody! I am SPOT!!」

(みんな元気(げんき)？ 楽(たの)しいショウのはじまりだよ。
アメリカの人気者(にんきもの)SPOT(スポット)の登場(とうじょう)だー！！)

さてここでテレビの前(まえ)のみんなにSPOT(スポット)の紹介(しょうかい)をしよう。
彼(かれ)はアメリカ中(じゅう)のテレビの人気者(にんきもの)で、ワイルドでクレイジーなやつなんだ。
そのSPOT(スポット)がところせましと、ボード上(じょう)をとびまわるぞ。
ムーンウォークあり、ローラースケートありの楽(たの)しいパフォーマンス。
さあ、あなたはいくつ彼(かれ)のパフォーマンスを見(み)ることができるかな？

コントローラー各部の名称と使い方





1人でプレイする時と3人でプレイする時に使用します。3人プレイの場合には、1プレイヤーと3プレイヤーが交代で使用します。

2人でプレイする時と4人でプレイする時に使用します。4人プレイの場合には、2プレイヤーと4プレイヤーが交代で使用します。

●タイトル画面でのボタン操作

✚ボタン、SELECTボタン・・・・を動かします

STARTボタン、Aボタン・・・・メニューの決定

●ゲーム中でのボタン操作

✚ボタン・・・・・・・・・・・・・を動かします

STARTボタン・・・・・・・・・・ポーズ(ゲームを一時中断)
もう1度押すと始まります

Aボタン・・・・・・・・・・・・・コマの決定、ボーナス画面での決定

Bボタン＋✚ボタン・・・・・・を早く動かします

●SELECT OPTIONSでのボタン操作

✚ボタン、SELECTボタン・・・・を動かします

STARTボタン・・・・・・・・・・タイトル画面へジャンプ

Aボタン・・・・・・・・・・・・人または、SPOT(コンピュータ)の設定
SPOT(コンピュータ)のレベル設定
SPOTのON／OFF設定、TIMER設定

Bボタン・・・・・・・・・・・・プレイヤーの設定

●EDIT BOARDでのボタン操作

✚ボタン・・・・・・・・・・・・ を動かします

STARTボタン・・・・・・・・・・決定します

SELECTボタン・・・・・・・・・ノーマルボードにもどします

Aボタン・・・・・・・・・・・・マス目をふやす または、へらす

Bボタン・・・・・・・・・・・・面セレクト

ゲームを始める前に

カセットをファミリーコンピュータ本体に正しくセットしてください。
電源スイッチをいれてしばらくすると、タイトル画面が表れます。

ゲームを始めます

オプション設定を行ないます

ボードの設定を行ないます

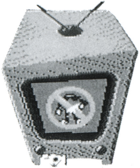
✚ボタンまたは、SELECTボタンで☞を動かして
STARTボタンまたは、Aボタンで選べます。

SELECT OPTIONS(オプション設定)

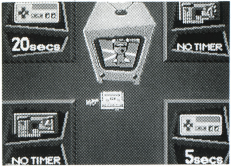
●SPOTのON／OFF設定

SPOTにお休みしてもらいたい人は、画面中央にあるTVの左ボタンに を動かしてAボタンを押してください。

SPOTがいなくても、ゲーム内容は変わらないから安心してくださいね。



SPOTはお休みです



●プレイヤーの設定

1～4人プレイ（人間のみ、SPOT（コンピュータ）のみ、両方をミックスしたもの）で遊べます。最初は1人プレイ（人間対SPOT（コンピュータ））に設定されています。人間プレイヤーはコントローラーの絵、SPOT（コンピュータ）は緑の基盤の絵です。緑の基盤上の数字はSPOT（コンピュータ）のレベルを表していて、数字が大きいほど強くなります（5が最強です）。レベルの設定はAボタンを押して決めます。2人で遊びたい人は右上の箱を、3～4人で遊びたい人は左下、または右下の箱に をあわせてBボタンを押すと変更されるので、あとはAボタンで設定してください。

●TIMER設定

よりスリリングにゲームを楽しみたい人は、この設定で時間制限をしてみましょう。

「NO TIMER」に を動かしてAボタンを押し、タイマー表示をかえてみましょう。

タイマーは全部で５種類（NO TIMER、５secs、１０secs、２０secs、３０secs）。

この設定をかえるとどうなるのでしょう？

たとえば１０秒を選んでゲームを始めた場合、プレイヤーが設定した１０秒以内に次の手を決められなかった時は、時間切れであなたの番はおわってしまうのです。

これを使ってハンデをつけて戦うのもいいかもしれませんね！

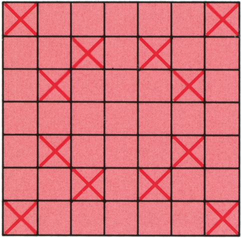
EDIT BOARD(面設定 & 面作成)

●いろいろなボードで遊びたい！

Bボタンを押すと、いろいろなボードにかわります。その面でプレイしたいと思ったらSTARTボタンを押しましょう。
タイトル画面にもどったら「BEGIN GAME」で遊べます。

●オリジナルボードで遊びたい！

「ここのマス目はいらない！」と思ったら をその場所にあわせてAボタンを押してみましょう。するとマス目がなくなります。
「ここにマス目がほしい！」と思ったら をその場所にあわせてAボタンを押してみましょう。マス目がでてきます。
「これでOKだ」と思ったら、STARTボタンを押しましょう。



変更できないマス目

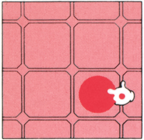
タイトル画面にもどったら「BEGIN GAME」で遊べます。

●「やっぱりノーマルボードがいいなぁ」と思ったら、SELECTボタンを押しましょう。STARTボタンでタイトル画面にもどったら「BEGIN GAME」で遊べます。

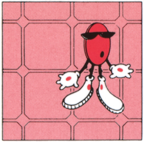
※ボードには変更できないマス目(左の図の×で示された場所)があります。

ゲームの遊び方

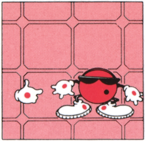
SPOTはマス目が全部埋まった時に、1番コマの多い人が勝ちというゲームなんだ。（他の相手のコマが0になった時も勝ちだよ。）
順番は右回りで、左上の人からスタートだ。SPOTが次のプレイヤーのそばにいるから順番を忘れることはないね。
コマの動ける範囲は、クローン(前後左右斜め)、スキップ(1個とばし)、サイドスキップ(1個とばしの斜めばん)の3種類。
クローンの場合は動いても前のコマはなくならないけど、スキップ、サイドスキップの場合はなくなっちゃうからおどろかないでね。
コマを敵と接触するマス目に動かすと、敵はあなたの色にかわるんだ。あなた色にそめるというわけね。



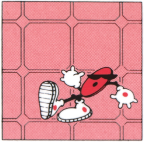
動かしたいコマ
を で選ぶ



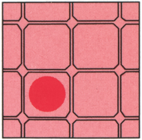
Aボタンを
押す



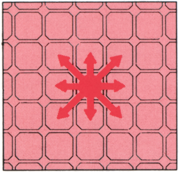
行きたい場所に
を動かす



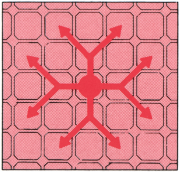
Aボタンを
押す



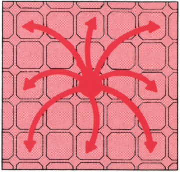
終了



クローン



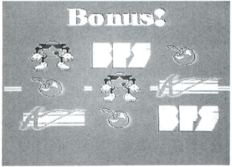
サイドスキップ



スキップ

ボーナス画面について

あるマス目にコマを置くと、なんとボーナス画面に行くことができるんだ。ボーナス画面は、こんなかんじのスロットゲームだよ。



2番目のラインを同じ絵にするようドラムを止めよう。
1回目のAボタンで左、
2回目でまん中、
3回目で右が止まるよ。

同じ絵を3枚並べると、次のようなボーナスがもらえるよ。

もう1度あなたの番になる

7秒プレゼント(タイマーオンの時)

自分のコマをあいている所ならどこにでもおける

他のプレイヤーの全てのコマとあなたのコマを交換できる

(プレイボードにもどった時、他のプレイヤーのコマの1つをさしAボタンを押すと、そのプレイヤーのコマがあなたのコマになり、相手があなたのコマになる。交換したくなかったら、自分のコマを選んでAボタンを押そう。)

使用上の注意

1. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3. 長時間ゲームをするときは健康のため、約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックはさけてください。また、絶対に分解しないでください。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
7. ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ＊を接続すると残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

＊スクリーン投影方式のテレビ

SPOT TM AND © 1990
THE SEVEN - UP COMPANY,
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED TO
BULLET - PROOF SOFTWARE,
INC
BY ARCADIA SYSTEMS,INC

STAFF CREDITS

Exective Producer	Yasuaki Nagoshi
Development	VIRGIN GAMES INC,
Quality Assurance	Shun-ichi Nanto
	Kimio Matsumura
	Eijiro Okamoto
	Norio Fujita
	Toshihiko Kitazawa
	Masayoshi Takatori
	Takahiro Aoki
Manual Design	Motoko Sato
Special Thanks to	Larry Tu

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F. TEL.045-931-0151